CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #24

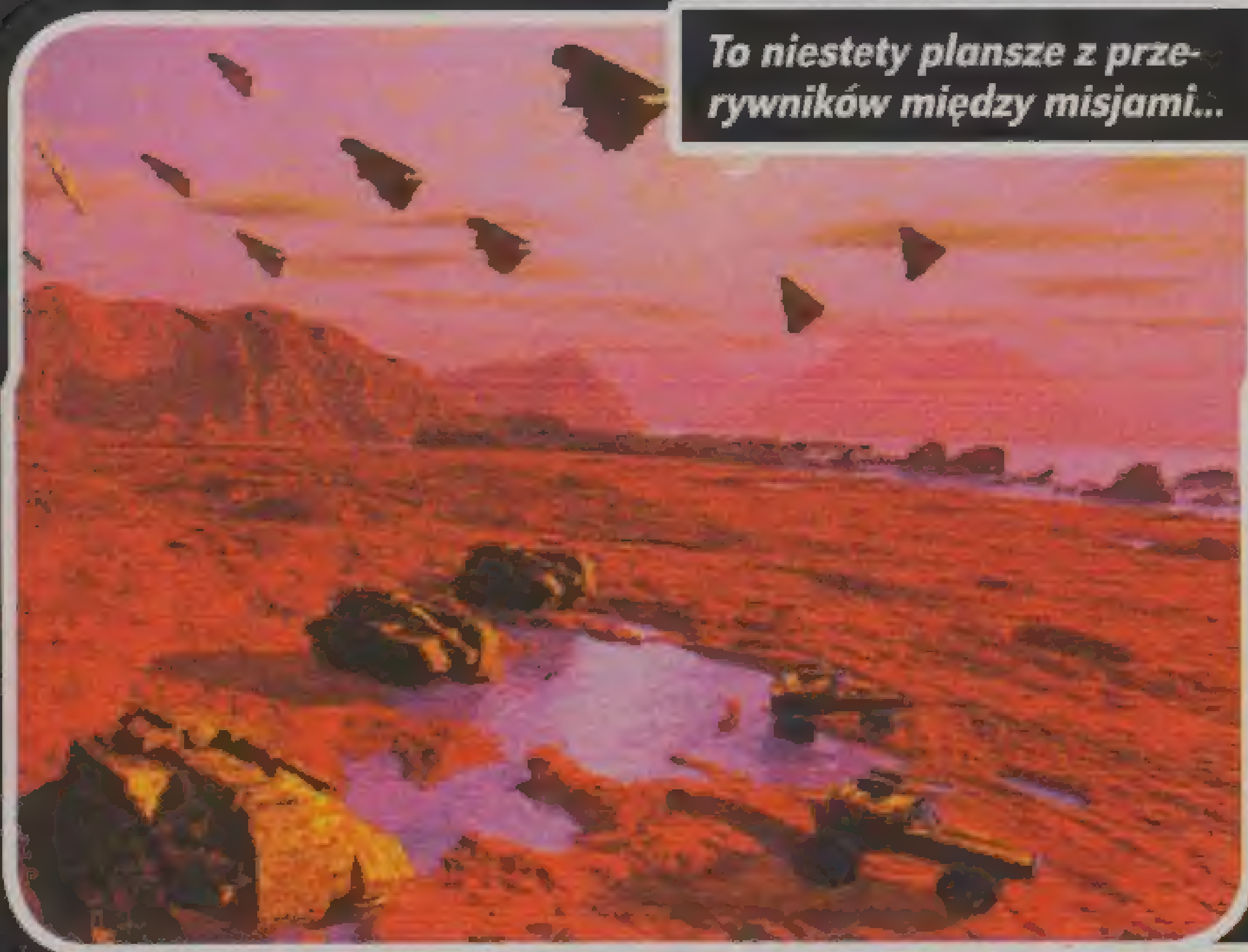
Strategia Total Annihilation i jej następcy.



Totalna zagłada!

Jak zmajstrować rewolucyjną strategię? Zatrudnić programistę gier sportowych w firmie twórcy przygodówek! Brzmi prawie jak dowcip, ale nim nie jest – tak właśnie powstało Total Annihilation, jedna z najlepszych i najbardziej przełomowych produkcji w swoim gatunku.

Twórcą Total Annihilation jest Chris Taylor, programista i projektant gier, który swoją karierę rozpoczynał w drugiej połowie lat 80. w firmie Distinctive Software. **To kanadyjskie studio z siedzibą w Vancouver zostało po latach kupione przez Electronic Arts i stało się fundamentem zespołu, który dziś, jako EA Canada, opracowuje kolejne części serii FIFA** – od początku jednak specjalizowało się w grach sportowych i wyścigowych. To ci ludzie są autorami tak znanych na przełomie lat 80. i 90. tytułów, jak: Test Drive i jego kontynuacja, jedna z najbardziej kultowych samochodówek, Test Drive II: The Duel, a także rewolucyjny, trójwymiarowy symulator bokserski o nazwie 4D Boxing oraz komputerowa odmiana baseballa, Hardball. Początkowo w zespole pracującym nad The



To niestety plansze z przerywników między misjami...



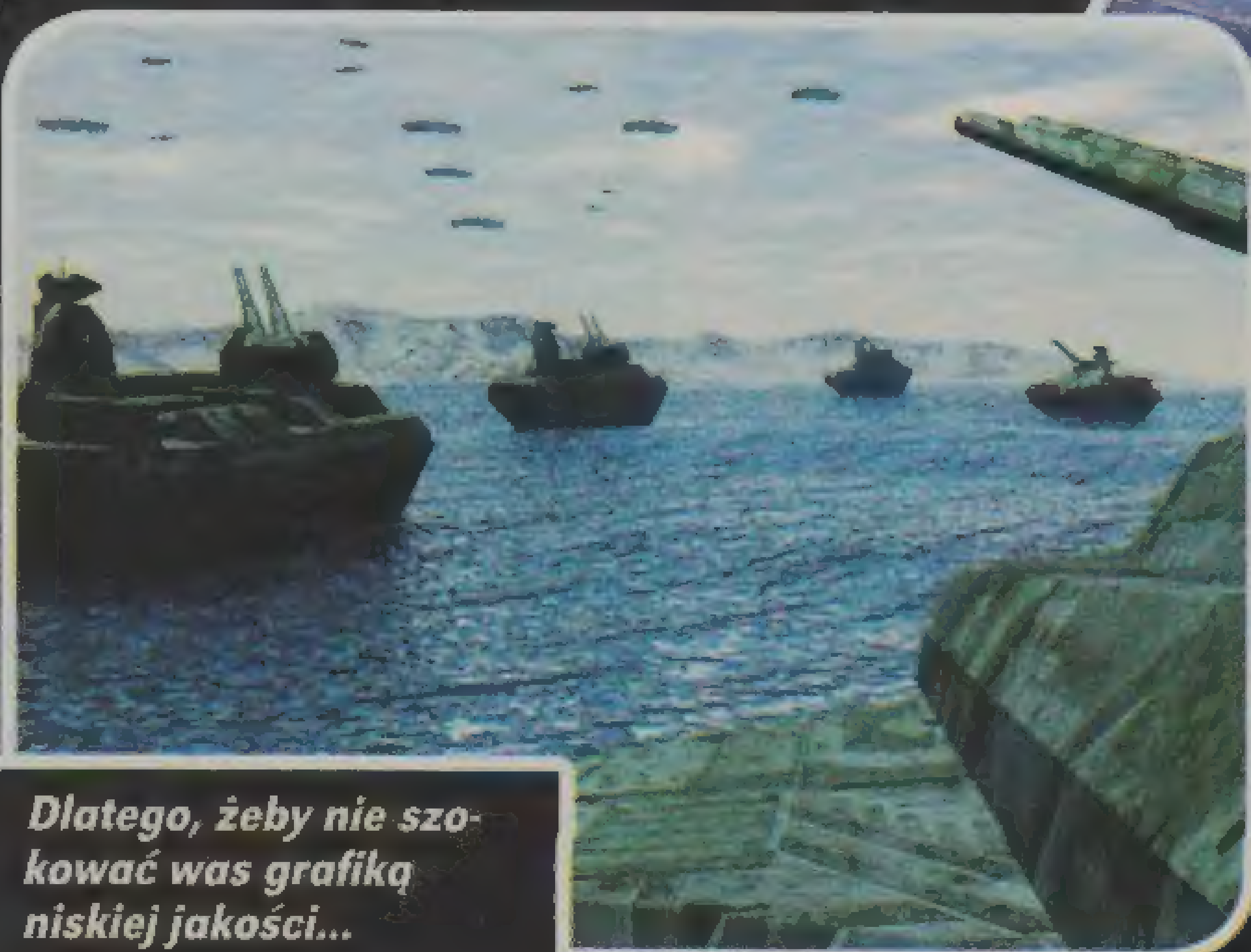
...w rzeczywistości gra wyglądała tak...

Duel Chris Taylor był tylko jednym z programistów, ale już podczas tworzenia Hardball II awansował na stanowisko projektanta i miał duży wpływ na ostateczny kształt produkcji. Dostrzeżono to – jego baseball został uznany przez Software Publishers Association (Stowarzyszenie Wydawców Oprogramowania) za najlepszą grę sportową 1989 roku.

Po wykupieniu studia Distinctive Software przez Electronic Arts Taylor programował jeszcze kilka lat dla tego wielkiego koncernu, **kiedy jednak zakończył prace nad grą Triple Play 97 (kolejnym symulatorem baseballa), postanowił poszukać sobie nowego zajęcia**, które pozwoliłoby mu zrealizować własne pomysły. Szczęśliwym trafem znalazł je w Cavedog Entertainment, założonym przez Rona Gilberta, twórcę najwspanialszych przygodówek wydawanych przez LucasArts, tj. Maniac Mansion, Zak McKraken and the Alien Mindbenders, dwóch gier z cyklu Indiana Jones (The Last Crusade i The Fate of Atlantis), a przede wszystkim serii Monkey Island. Studio to było jednym z dwóch projektów Gilberta – pierwszy nosił nazwę Humongous Entertainment i miał koncentrować się na produkcji gier dla dzieci, drugi zaś, właśnie Cavedog, miał tworzyć dojrzałą rozrywkę dla starszych graczy.

Biorąc pod uwagę dorobek szefa studia Cavedog, **fabuła Total Annihilation może zawodzić.** Jest praktycznie nieistotna – opowiada ją jedynie intro i plansze z narratorem przedstawiającym rozwój akcji, które pojawiają się później pomiędzy misjami kampanii dla jednego gracza. Świat TA to świat opętany wojną, w której naprzeciwko siebie stają siły Arm i Core. Obie to wojska robotów, które pragną podbić galaktykę dla siebie – gdy zaczyna się gra, strony konfliktu są już tak wyniszczone, że ten pierwotny cel stracił na znaczeniu. Teraz liczy się tylko ostateczne zwycięstwo, totalne unicestwienie przeciwnika (czyli właśnie tytułowe Total Annihilation). Tak szczątkowy scenariusz Chris Taylor usprawiedliwiał w jednym z wywiadów tym, że jego ambicją było stworzenie uniwersalnej produkcji wojennej, w której ważniejsze od otoczki fabularnej byłyby rozgrywka i wiarygodne zasady, zgodne z prawidłami sztuki walki.

I rzeczywiście, **to, czego brakowało w fabule, Total Annihilation nadra-**



Dlatego, żeby nie szokować was grafiką niskiej jakości...

biało grywalnością - rewolucyjną nie tylko na miarę czasów, w których się ukazało, ale nawet i dzisiaj. Tak naprawdę dopiero Supreme Commander, uważane za duchowego spadkobiercę Total Annihilation (opisane w drugiej części tej książeczki), rozwinęło wiele fantastycznych pomysłów, które pojawiły się w oryginale.

Czym Total Annihilation różniło się od swoich ówczesnych konkurentów? Takich rzeczy jest mnóstwo, ale zwykle w pierwszej kolejności mówi się o tym, że Total Annihilation było pierwszą produkcją, która wprowadziła trzeci wymiar do gatunku strategii czasu rzeczywistego. Przed grą Chrisa Taylora ukształtowanie terenu nie miało żadnego zastosowania taktycznego - np. jednostki znajdujące się na wzgórzu wcale nie zwiększały swojego pola widzenia ani zasięgu strzału, a przecież tak właśnie dzieje się w rzeczywistości. Ze względu na ograniczenia sprzętowe nie był to jednak pełny trójwymiar - choć mapy i oddziały wyrenderowane były tak jak obiekty 3D, nie dało się swobodnie przemieszczać kamery zablokowanej w określonej pozycji. Dopiero opracowane dużo później modyfikacje oryginału (patrz: ramka „Prawdziwe 3D") usuwały te niedociągnięcia silniczka graficznego napędzającego oryginał.

Nie znaczy to jednak wcale, że był to engine słaby czy źle

CIEKAWOSTKI

- Pomysł na grę w stylu Total Annihilation, który później został rozwinięty i przerodził się w to, co znamy z PeCetów, przyszedł do głowy Chrisowi Taylorowi, gdy ten miał zaledwie... 14 lat!

- Ron Gilbert, twórca serii Monkey Island i założyciel studia Cavedog, które wyprodukowało Total Annihilation, aktywnie pomagał przy pracach nad tym tytułem. W efekcie nazwisko jego można zobaczyć na tzw. „liście płac", gdzie jest wymieniony jako jeden z programistów.

- Zanim gra otrzymała swój ostateczny tytuł, Total Annihilation, powstawała pod roboczą nazwą, która brzmiała... The Realy Cool War Game


...prezentujemy jeszcze kilka „ładnych" plansz.

napisany. Wręcz przeciwnie - **mało która z wydawanych wówczas strategii czasu rzeczywistego zawierała funkcje, które dla Total Annihilation były normalne, wręcz naturalne.** Nowatorski i do dziś niepodrobiony był interfejs, który pozwalał ustalać dla każdej z jednostek niezależne, nieskończone „kolejki" rozkazów. Dzięki temu gracz mógł zaplanować działania dowolnych oddziałów z wyprzedzeniem (podobnie jak wytrawny szachmistrz podczas partii), a potem przyglądać się, jak są one realizowane. Innowacyjny system surowców pozwalał na wymienianie jednego z nich (masy) na drugi (energię), co wzbogacało rozgrywkę o niespotykane wcześniej problemy taktyczno-produkcyjne.

Gra Taylora była też bowiem pierwszym RTS-em, w którym symulowano (oczywiście w uproszczony sposób, ale jednak) zasady fizyki. Dzięki nim możliwe było np. wiarygodne, realistyczne obliczanie trajektorii lotu pocisków i rakiet - a to coś, co nawet dziś nie jest normą w produkcjach z tego gatunku. Dodatkowo rozdzielczość ekranu i liczba jednostek, które mogą jednocześnie pojawić się na planszy, zależą w Total Annihilation tylko i wyłącznie od mocy obliczeniowej komputera (w przypadku rozdzielczości oczywiście również od możliwości monitora). To także rozwiązanie, którego i dziś próżno szukać w RTS-ach - gra była zoptymalizowana tak, żeby na różnych konfiguracjach działać w sposób prawidłowy, jednak właściciele mocnych maszyn mogli zobaczyć na swoim ekranie spektakularne bitwy, w których udział brało do 200 robotów. Taki limit nałożyli na engine sami twórcy, jednak w prosty sposób (modyfikując pliki *.ini) można było zwiększyć go do 500 oddziałów - później zaś pojawiły się nieoficjalne przeróbki, które na najsilniejszych konfiguracjach potrafiły wygenerować nawet...



(czyli Naprawdę Fajowa Gra Wojenna).

Główny projektant Total Annihilation: Kingdoms, Clayton Kauzlaric, kilka lat po premierze swego dzieła miał ponownie okazję pracować przy grze, którą wymyślił Chris Taylor. Jego kariera zawodowa zaprowadziła go do studia Gas Powered Games, gdzie uczestniczył w produkcji dodatku do Supreme Commandera, zatytułowanego Forged Alliance.

Prawdziwe 3D

Dziś trudno już znaleźć oryginalną wersję gry Total Annihilation, a nawet gdyby to się udało, uruchomienie jej na współczesnych komputerach niekoniecznie musiałoby się powieść. Nawet jednak posiadając blaszaka z kartą graficzną GeForce 9xxx na pokładzie, można zobaczyć, na czym polegał fenomen tej strategii – i to w zupełnie nowym wymiarze. Wszystko za sprawą dwóch darmowych aplikacji, stworzonych przez fanów oryginału, które przenoszą rozgrywkę znaną z TA w prawdziwe 3D. Oto ich krótki opis:



TA3D

Nazwa mówi sama za siebie – to Total Annihilation w 3D. Zamierzeniem zespołu programistów odpowiedzialnych za ten projekt nie było zmienianie czegokolwiek w oryginale, a jedynie przeniesienie go w trójwymiar. Co więcej – ta aplikacja korzysta z plików map i jednostek stworzonych przez zespół Cavedog! TA3D wygląda więc niemal identycznie jak strategia Chrisa Taylora, oferuje jednak graczom możliwość swobodnego operowania kamerą. Obecnie program znajduje się w wersji 0.4.2, która pozwala na rozgrywanie bez większych problemów misji z trybu single, a także zabawę w sieci – niestety wciąż niestabilną i z wadliwą synchronizacją. Co ciekawe, TA3D powstaje w systemie Linux – edycja przeznaczona dla Windows to dopiero konwersje kodu napisanego przez fanów.

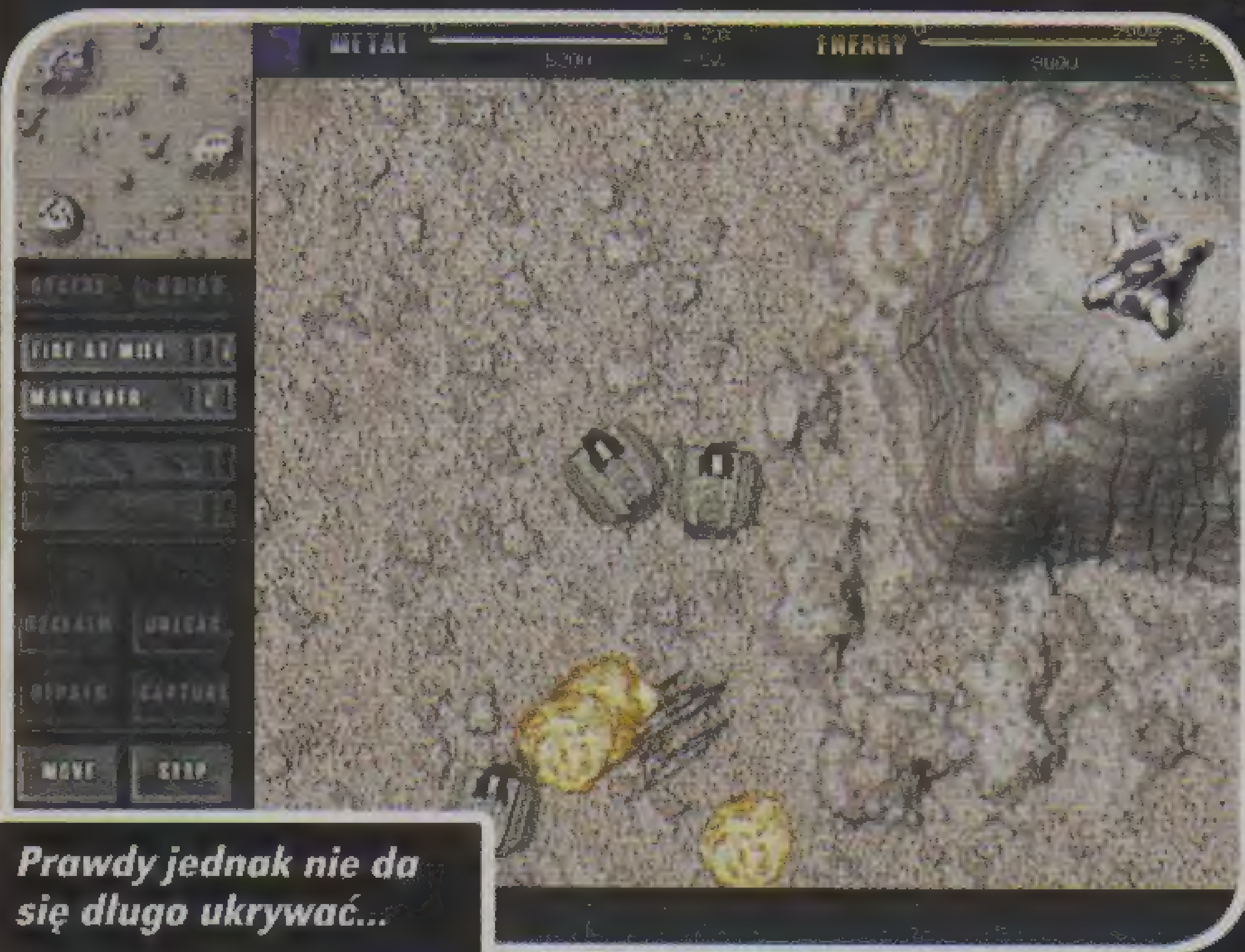
Oficjalna strona projektu to:
http://ta3d.darkstars.co.uk/



SPRING

Cel przyjęty przez autorów tej modyfikacji jest zbliżony do tego, który przyświeca twórcom TA3D – efekty są jednak zupełnie inne. W tym przypadku programiści pozwolili sobie na większą swobodę i zastosowali kilka rozwiązań odchodzących od oryginału, sami też przygotowali mapy i jednostki tu wykorzystane. Dzięki temu Spring prezentuje się nieco inaczej niż oryginał i z każdą kolejną wersją (najnowsza ma numer 0.76b1) coraz bardziej zasługuje na miano samodzielnej gry. Spring stał się na tyle popularny, że pojawiły się nawet modyfikacje do niego (a więc... mody do moda), z których najciekawszy nosi nazwę Kernel Panic i jest czymś w rodzaju remake'u wydanej trzy lata temu strategii Darwinia. Warto dodać, że za Spring odpowiada szwedzka grupa Swedish Yankspankers, jedna z bardziej aktywnych na scenie fanów TA.

Oficjalna strona projektu to:
http://spring.clan-sy.com/



Prawdy jednak nie da się długo ukrywać...

5000 jednostek. Nawet w 2008 roku liczba ta robi wrażenie...

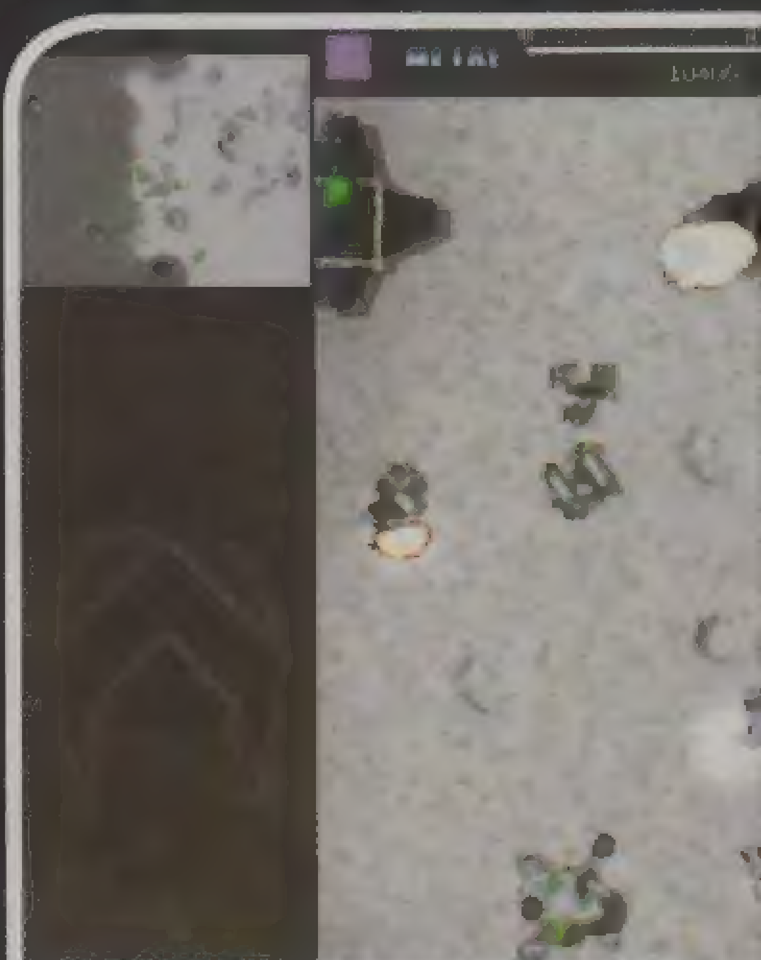
Tym bardziej że – i to kolejna rzecz, w której TA górowało nad rywalami – również sposób, w jaki je zaprojektowano, był i pozostaje nowatorski. Po pierwsze **liczba rodzajów jednostek dostępnych obu stronom była ogromna – w podstawce wynosiła aż 150, wydane później dodatki zwiększyły ją do ponad 200.** Po drugie, w przeciwieństwie do wielu innych tytułów, w Total Annihilation nie ma zastosowania zasada „kamień-nożyczki-papier". Na czym ona polega? Otóż w większości strategii formacje obu stron konfliktu są ze sobą powiązane – lotnictwo niszczy czołgi, czołgi niszczą piechotę, a piechota... jest raczej mięsem armatnim. W taki sposób skonstruowane jest gros RTS-ów – pozwala to ich twórcom w łatwy sposób zrównoważyć rozgrywkę, ale sprawia, że zabawa we wszystkich jest podobna. Z Total Annihilation jest inaczej. Tutaj oddziały, których wyprodukowanie wymaga więcej surowców, są generalnie lepsze od innych, zbudowanych mniejszym kosztem – i to w sposób proporcjonalny. A ponieważ są w grze jednostki, które porównać można do Godzilli, nic dziwnego, że muszą być i takie (w setkach), które mogą być przez te giganty miażdżone i niszczone.

Jeśli muszą, to i są – ale nawet gdyby ich nie było, nic by się nie stało. **Total Annihilation to jeden z pierwszych tytułów z otwartą strukturą, w której gracze mogli bez większych przeszkód „grzebać"**, zmieniając jej poszczególne elementy. Studio Cavedog wspierało takie modyfikacje, więc szybko pojawiły

Zmutowane TA

Quantum design

Kod Total Annihilation przygotowano w taki sposób, by fani mogli modyfikować poszczególne elementy produkcji i dodawać swoje własne. To doprowadziło do powstania setek modów do gry, które wprowadzają różnego rodzaju zmiany do rozgrywki – począwszy od drobiazgów estetycznych (jedno z usprawnień dodaje animacje drzew, w oryginale nieruchomych), a skończywszy na rozwiązaniach, które stawiają na głowie całą zabawę. Najlepszym programem do obsługi różnych wersji Total Annihilation jest aplikacja o nazwie TA: Mutation, która pozwala zarządzać modami, alternatywnymi jednostkami i innymi przygotowanymi przez miłośników strategii dodatkami. To software stworzony przez fanowską grupę Quantum Design, który pozwala wejść do uniwersum TA.
Oficjalna strona projektu to:
http://quantum.tauniverse.com/



...Total Annihilation to gra, której grafika nie przetrwała próby czasu.

się nowe mapy i oddziały, które fani mogli wykorzystać w trakcie rozgrywki. W ten sposób liczba 200 jednostek (z hakiem) przygotowanych przez zespół Chrisa Taylora szybko wzrosła do... 6000. Można nawet powiedzieć, że doszło do swoistego wyścigu zbrojeń pomiędzy zwolennikami Arm i Core – kiedy jedni stworzyli jakiś oddział, który dawał przewagę reprezentowanej przez nich stronie konfliktu, ci drudzy natychmiast ruszali do pracy nad robotem, który niwelowałby siłę wroga. To jeden z dowodów na popularność gry i siłę jej oddziaływania. Kolejnym jest sukces komercyjny, który Total Annihilation odniosło. W ciągu pierwszych tygodni od premiery, która miała miejsce pod koniec września 1997 roku, sprzedano ponad ćwierć miliona egzemplarzy – a to wynik na ówczesne czasy naprawdę imponujący.

Nie było wyjścia – trzeba było pomyśleć nad kontynuacją hitu tej miary. Pierwszą był dodatek The Core Contingency, który ukazał się pół roku później. Zawiera on 25 misji, które nawiązują do kampanii Arm z podstawki – w jej finale dochodziło do ostatecznego zwycięstwa tej frakcji nad wojskami Core, w add-onie okazuje się jednak, że zagłada nie była totalna i jeden dowódca tej armii przetrwał z niewielką grupką podkomendnych, z którą chce na nowo rozpętać wojnę. Obie strony konfliktu otrzymały po 12 etapów, ostatni był bonusem przeznaczonym dla wojsk Arm, w którym spotykają one superwroga, gigantycznego robota o nazwie Krogoth. Dodatkowo rozszerzenie to przyniosło 53 misje przeznaczone do zabawy w sieci, 75 kolejnych oddziałów oraz – kolejna nowinka do dziś rzadko spotykana w grach z gatunku RTS – jednostki neutralne, kierowane przez AI (byli to naturalni mieszkańcy





Na szczęście w TA: Kingdoms jakość oprawy była już nieco lepsza.

planet, na których toczyły się batalie).

Add-on The Core Contingency zebrał dobre oceny i cieszył się niemałą popularnością, jednak wkrótce po jego wydaniu dobra passa została przerwana. Chris Taylor postanowił założyć własne studio i opuścił Cavedog. Drugi dodatek, wydany w czerwcu 1998 i zatytułowany Battle Tactics, powstał już bez udziału głównego projektanta oryginału i był wyraźnie słabszy od swoich poprzedników. Wtedy Ron Gilbert, próbując ratować docenioną przez graczy markę, wpadł na zaskakujący pomysł – **zarządził rozpoczęcie prac nad Total Annihilation: Kingdoms, produkcją bazującą na silniku Total Annihilation, ale przenoszącą akcję w realia fantasy.**

Eksperyment – o dziwo – udał się i wydana w czerwcu 1999 roku gra była dużo lepsza od dodatku Battle Tactics i niemal równie dobra jak oryginalne Total Annihilation. W Kingdoms wyraźnie było widać, że autorzy tego nietypowego sequela próbowali stworzyć rzecz bardziej przystępną niż pierwowzór: wzbogacili scenariusz dla jednego gracza o pełnowymiarowe, animowane przerywniki; zwiększyli różnorodność jednostek, zmniejszając ich liczbę i rozdzielając je pomiędzy cztery (aż!) frakcje biorące udział w wojnie; uprościli również zarządzanie surowcami, zmniejszając ich liczbę do... jednego. Te decyzje pomogły co prawda grze odnieść spory sukces (na tyle duży, że w 2000 roku, na krótko przed zamknięciem studia Cavedog, ukazał się jeszcze dodatek do niej o nazwie The Iron Plague), ale równocześnie sprawiły, że z produkcji prawdziwie oryginalnej stała się ona tytułem takim, jak wiele innych dostępnych na rynku. A ponieważ w 2000 roku dostępne były już gry wykorzystujące pełne 3D, w porównaniu z nimi Total Annihilation: Kingdoms prezentowało się nie najlepiej. Seria straciła na popularności, zastąpiły ją inne, nowsze, ale na szczęście nigdy nie zostało zapomniana. Ani przez graczy (o czym świadczą opracowywane do dziś modyfikacje), ani przez recenzentów (w zestawieniach najlepszych strategii wszech czasów TA ma miejsce w samej czołówce). Mimo upływu lat nie zapomniał też o niej jeszcze ktoś...



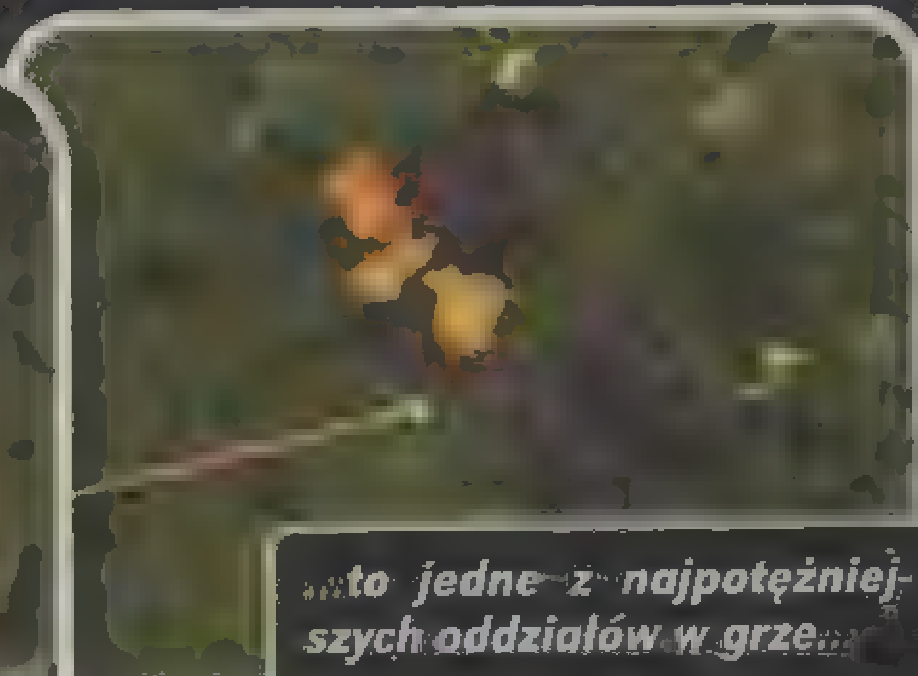
Super Supreme

Kiedy studio Gas Powered Games odniosło sukces z serią Dungeon Siege, jego założyciel postanowił wrócić do pomysłu, który rozsławił jego imię wśród fanów strategii. Tak powstał Supreme Commander, duchowy spadkobierca Total Annihilation.

Screeny zamieszczone na poprzednich stronach pokazują dobitnie – choć wykorzystany w Total Annihilation pomysł na rozgrywkę nie zestarzał się, czas nie był łaskawy dla grafiki tego tytułu. **Dziś zarówno oryginał, jak i jego późniejsza, „fantastyczna" wersja** (czyli TA: Kingdoms) **wyglądają jak relikty przeszłości.** Są brzydkie, kiepsko animowane, korzystają z interfejsu, który - zamiast zachęcać do zabawy - odpycha. A mimo to taktyczne potyczki



Te maszyny...



...to jedne z najpotężniejszych oddziałów w grze...



...co zresztą widać. Prawda?

dwóch armii robotów wciąż potrafią wciągnąć na długie godziny tych, których szpetna oprawa nie odstrasza.

To po pierwsze dowód na to, że zasady rozgrywki zostały w Total Annihilation opracowane w sposób prawdziwie genialny, po drugie zaś powód, dla którego Chris Taylor, twórca oryginału, postanowił odświeżyć swoją grę sprzed lat. Jego Supreme Commander, wydany przez koncern THQ na początku 2007 roku, to pod wieloma względami remake poprzednika – z grywalnością niczym nie ustępującą tej znanej z TA.

Konflikt, w którym przyjdzie ci wziąć udział, znów jest „beznadziejny” – trzy frakcje (Aeon Illuminate, Cybran Nation i United Earth Federation) rywalizują ze sobą od tysiącleci i – podobnie jak w Total Annihilation – nikt już nie pamięta, od czego wojna ta się zaczęła. Wiadomo jednak, że wkrótce może się skończyć, bowiem United Earth Federation pracuje nad nową superbronią o nazwie Black Sun (z ang. Czarne Słońce), która ma moc niszczenia całych planet. UEF chce wykorzystać ją, by ostatecznie zwyciężyć, ale również obie pozostałe strony konfliktu mają pewne plany związane z tym narzędziem masowej zagłady – walka toczy się więc o najwyższą stawkę.

O ile tło fabularne zasadniczo pozostało niezmienione, tak **frakcje, które biorą udział w wojnie, w niczym nie przypominają robotów z Arm i Core.** Tym razem Chris Taylor zadbał o to, by jednostki poszczególnych stron konfliktu różniły się od siebie zarówno możliwościami, jak i wyglądem. Ciężkie maszyny bojowe United Earth Force prezentują się więc zupełnie odmiennie niż zgrabne, lekkie pojazdy Aeon Illuminate. Są też wyraźnie inne od cybernetycznych, zaawansowanych technologicznie robotów Cybran. Efekt jest tym większy, że wszystkie rodzaje wojsk pokazuje z dziesiątkami szczegółów silnik graficzny opracowany na potrzeby tej gry i nazwany przez twórców Moho.

Tak jak engine napędzający Total Annihilation, tak i Moho jest kawałkiem kodu jak na swój czas rewolucyjnym. Po pierwsze jest to silnik w pełni skalowalny, co oznacza, że jakość wyświetlanej grafiki dostosowuje on do parametrów technicznych komputera, na którym go uruchomiono. Masz średniej klasy

Chcę to mieć



Najlepszy sposób na zapoznanie się z grą Supreme Commander to nabycie Złotej Edycji, która kosztuje 129,90 zł i zawiera podstawkę wraz z dodatkiem W obliczu wroga. Zarówno oryginał, jak i add-on można też kupić oddzielnie – ten pierwszy kosztuje 59,90 zł, ten drugi – 79,90 zł (przypominamy jednak, że to samodzielna gra).



Run, Forrest, run!

składaka? Będziesz mógł grać w Supreme Commander, ale modele oddziałów i wygląd map nie będą szczegółowe. Na twoim biurku stoi „wypasiony" zestaw z najnowszym GeForce'em i potężnym dwurdzeniowym procesorem? Wtedy nie tylko zobaczysz wszystko, co w temacie jednostek przygotowali dla ciebie graficy Gas Powered Games, ale też będziesz mógł cieszyć się imponującymi eksplozjami i szeregiem nowoczesnych efektów.

Silnik Moho ma jeszcze jedną cechę. Pozwala w płynny sposób oddalać i przybliżać kamerę do pola walki, w zakresie niespotykanym w żadnej innej grze. W jednej chwili może pokazywać z odległości kilku metrów wymianę ognia pomiędzy cybrańskim Soul Ripperem i potężnym Galactic Colossusem reprezentującym siły Aeon, by po pojedynczym obrocie kółka myszki dać widok na cały teatr działań wojennych z satelity wywiadowczego umieszczonego na orbicie, skąd jednostki znajdujące się na ziemi są praktycznie niewidoczne, a ich pozycje oznaczone są tylko ikonkami informującymi także o klasie oddziału. Wszystko za sprawą jednego poruszenia palcem.

Taka elastyczność jest jednak niezbędna w przypadku Supreme Commander. To przecież duchowy spadkobierca Total Annihilation, więc i tu liczba jednostek aktywnych w jednym momencie na ekranie sięga setek. To coś, o czym Chris Taylor mówił wielokrotnie przed premierą: jego zdaniem inne produkcje to nie „strategie czasu rzeczywistego", a raczej „gry taktyczne rozgrywane w czasie rzeczywistym" – właśnie dlatego, że dostępnych jest w nich zbyt mało oddziałów.

By osiągnąć założone cele – **umieszczenie na polu bitwy co najmniej 500 jednostek i takie zaprojektowanie gry, by dowodzenie nimi było wygodne** – zespół Gas Powered Games posłużył się dwiema technologiami wcześniej praktycznie nieużywanymi w tytułach rozrywkowych. Po pierwsze wykorzystał moc wielordzeniowych procesorów – przed Supreme Commander żadna produkcja nie działała znacząco lepiej na układzie z czterema rdzeniami niż na tradycyjnym procku

Tutaj program dzieli pomiędzy rdzenie poszczególne zadania - jeden zajmuje się sztuczną inteligencją, drugi wspiera kartę w renderowaniu map czy oddziałów itd. To zresztą jedno z bardziej nietypowych rozwiązań silniczka Moho: w większym stopniu wykorzystuje on moc procesora niż karty graficznej, dlatego - inaczej niż w wielu innych grach - tu bardziej opłaca się mieć mocniejsze CPU, a nie GPU.

500 jednostek to spora liczba i pewną trudność mogłoby sprawić wyświetlenie ich wszystkich na ekranie - choćby dlatego, że niełatwo byłoby się im na nim zmieścić. Problem ten twórcy Supreme Commander również rozwiązali w sposób nowatorski i unikatowy - ich produkcja obsługuje wiele monitorów podpiętych do komputera. Wystarczy, że częścią twojej konfiguracji są dwa panele LCD, byś mógł na jednym z nich oglądać akcję z bliska, na drugim zaś umieścić minimapę i wszystkie inne niezbędne elementy interfejsu (możliwość jego konfiguracji to także oryginalna cecha gry).

Poza tymi nowinkami **Supreme Commander korzysta również z wielu pomysłów, które sprawdziły się w Total Annihilation i nie straciły nic ze swojej świeżości.** Występuje tu więc możliwość kolejkowania rozkazów; ekonomia oparta jest na tych samych dwóch surowcach (masie i energii), które w pewnych sytuacjach można stosować zamiennie; gra symuluje w pełni trójwymiarowe ukształtowanie terenu i jego wpływ na taktykę, a także zasady fizyki rządzące zachowaniem obiektów, rakiet, pocisków. Oczywiście te ostatnie elementy w 2007 roku nie były już tak wyjątkowe jak dziesięć lat wcześniej, ale dostosowano je do oczekiwań i wy-

Zadanie domowe z biologii - hodowla pleśni - wyrwało się spod kontroli.

Ktoś upuścił Clicka na podłogę...

Z wizytą? Bez kwiatków i ciasta?

Co tak pięknie gra?



Za ścieżkę dźwiękową Supreme Commander odpowiada **Jeremy Soule**, jeden z najbardziej kultowych kompozytorów muzyki do gier. Ten sam człowiek stworzył też oprawę do Total Annihilation, a zasłynął dzięki kompozycjom przygotowanym na potrzeby serii Neverwinter Nights, The Elder Scrolls i Dungeon Siege.



W powietrzu...

mogów współczesnych graczy (np. system liczący trajektorię pocisków jest w SC bardziej złożony i realistyczny niż w TA).

Goniąc - a właściwie wyprzedzając - postęp technologiczny, Chris Taylor wprowadził do Supreme Commander wiele rozwiązań i zasad twórczo rozwijających pomysły z Total Annihilation. Niektóre z nich tak bardzo, że dla początkujących graczy zabawa z SC mogła być niestety zbyt złożona. **Wielu recenzentów pisało nawet, że czas spędzony przy tej produkcji to „ciężka praca"** - to jednak ten rodzaj wysiłku, który ostatecznie daje największą satysfakcję. Z pełnym przekonaniem można powiedzieć, że każdy, kto uważa siebie za specjalistę od strategii, powinien w Supreme Commander zagrać, rozłożyć na czynniki pierwsze, a potem ukończyć, by z czystym sumieniem móc używać w stosunku do siebie takiego określenia.

A jak się okazuje, takich „weteranów" jest naprawdę wielu. Niesiony na fali pozytywnych recenzji (średnia ocen w mediach branżowych to 86%) i wsparcia koncernu THQ, który uwierzył w ten projekt i promował go przy każdej możliwej okazji, **Supreme Commander odniósł sukces, który sprawił, że w Gas Powered Games zaczęto zastanawiać się nad kontynuacją.** Według pierwotnych założeń miał to być dodatek, zgodnie jednak z obecną strategią wydawcy, który podobną politykę zastosował do innych publikowanych przez siebie



Cała redakcja marzy o takim stojaku na długopis...





...na morzu...



...i na lądzie Supreme Commander rządzi!

RTS-ów (m.in. Warhammer 40K: Dawn of War i Company of Heroes), ostatecznie przygotowano samodzielną grę, która wzbogaca podstawkę o nowe misje i jednostki oraz opcje multi. Rozszerzenie nosi tytuł Supreme Commander: Forged Alliance (w Polsce Supreme Commander: W obliczu wroga), ukazało się w listopadzie 2007 roku i wprowadziło rasę kosmitów (Seraphim), która stanowi na tyle duże zagrożenie dla wszechświata, że pozostałe trzy frakcje, w podstawce skłócone, tu zaczynają współpracę. Co ciekawe, o nadchodzącym ze strony Seraphim zagrożeniu gracze mogli się dowiedzieć, już kończąc kampanię dowolnej ze stron oryginalnego Supreme Commander - po napisach zamykających każdą z nich na ekranie pojawiał się kilkusekundowy filmik, w którym liderzy Aeon, Cybran i UEF (oddzielnie) odkrywali istnienie kosmitów.

Interesujące tło fabularne zagwarantowało sukces również i W obliczu wroga, a ciągłe modyfikacje, które Gas Powered Games wprowadzało do kodu za pośrednictwem rozliczn ych łatek, sprawiły, że Supreme Commander i Supreme Commander: Forged Alliance to do dziś gry bardzo popularne. Na tyle, że **trwają prace nad kolejnym dodatkiem**, którego największym atutem będzie najprawdopodobniej duża liczba nowych, niezwykłych, prototypowych jednostek - świadczą o tym planowany tytuł add-ona (Experimentals) oraz komentarze na temat tej produkcji, które Chris Taylor wygłasza w wywiadach. I choć Gas Powered Games ma teraz mnóstwo obowiązków (studio to pracuje nad Space Siege, Demigod i co najmniej dwoma nieogłoszonymi jeszcze projektami), to raczej nie musimy się obawiać, że ucierpi na tym jakość Experimentals. To kolejne rozwinięcie pomysłu, na który Chris Taylor wpadł w wieku 14 lat, a przecież marzeń z dzieciństwa nie może spotkać zapomnienie. Ani zagłada.

KONKRETNE PYTANIA!

MAMY DO WYGRANIA

15 ZESTAWÓW

SUPREME COMMANDER: ZŁOTA KOLEKCJA



Aby wziąć udział w losowaniu, odpowiedz na pytanie:

JAK NAZYWA SIĘ GŁÓWNY PROJEKTANT GRY SUPREME COMMANDER?

A. Thai Chris
B. Chris Taylor
C. Sup Com

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SC.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7265**!

Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do **2 lipca 2008 r.**

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!